

2024, 11(2): 422-446

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.422-446>

Makaleler (Tema)

## YARATICILIĞIN SINIRLARI: YAPAY ZEKÂ YARATICILIĞINA BİR BAKIŞ

Emre Mutlu<sup>1</sup>

### Öz

Bu makale, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak değerlendirilebilme potansiyelini felsefi, sanatsal ve iletişimsel boyutlarıyla incelemekte ve yaratıcılığın insan merkezli tanımlarla sınırlı kalmasının yetersizliğini ortaya koymaktadır. Yaratıcılık, geleneksel olarak bilinç, niyet ve öznel deneyim gibi insana özgü unsurlarla tanımlansa da yapay zekânın sanat üretim süreçlerine katılımı, estetik ve yenilik değerleri sunarak bu tanımları sorgulamaktadır. Çalışmada, yaratıcılık hakkındaki teoriler ışığında yapay zekânın sanatsal yaratıcılık potansiyeli ele alınmış; bu üretimlerin izleyici ve toplum üzerindeki etkisinin, yapay zekâ eserlerine anlam kazandırmada önemli bir rol oynadığı vurgulanmıştır. Sonuç olarak, yaratıcılık kavramının insan yaratıcılığından farklı bir anlayışla ve insan merkezli tanımların ötesine geçen bir çerçevede yeniden ele alınması gerekmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Yaratıcılık, yapay zekâ, özgünlük, sanat, teknoloji

<sup>1</sup> Emre Mutlu, Dr. Öğretim Görevlisi (yarı zamanlı), TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, emre.mtl@gmail.com, ORCID: 0009-0002-3625-7564

Makale Geliş Tarihi: 06.10.2024 | Makale Kabul Tarihi: 27.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

# LIMITS OF CREATIVITY: AN OVERVIEW OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE CREATIVITY

## Abstract

This article examines the potential of artificial intelligence to be considered a creative agent from philosophical, artistic, and communicative perspectives. It highlights the limitations of defining creativity solely from a human-centered viewpoint. Traditionally, creativity has been associated with human qualities such as consciousness, intention, and subjective experience. However, the involvement of artificial intelligence in art production introduces aesthetic and innovative values that challenge these traditional definitions. The study explores the artistic creativity potential of artificial intelligence through various theories of creativity, emphasizing the role of audience and societal impact in providing meaning to works created by artificial intelligence. In conclusion, it argues that creativity should be redefined within a broader framework that goes beyond human-centered definitions, acknowledging a new perspective that differs from human creativity.

**Keywords:** Creativity, artificial intelligence, originality, art, technology

## Giriş

İnsan zekâsının en temel ve en karmaşık unsurlarından biri olan yaratıcılık, bireylerin kendilerini ifade etme biçimlerinden toplumların kültürel ve bilimsel ilerlemelerine kadar birçok alanda önemli bir etkiye sahiptir. Yaratıcılık; farklı disiplinler tarafından genellikle özgünlük ve yenilikle tanımlanmış, insan zihninin benzersiz üretkenliğiyle ilişkilendirilmiştir (Blok, 2022, s. 1-3; Glăveanu & Kaufman, 2019, s. 9-10).

Sanat ve teknoloji, insan yaratıcılığının en özgün ve etkileyici örneklerinin gözlemlenebileceği alanlardır. Bu iki disiplin arasındaki tarihsel ilişki, insan yaratıcılığının nasıl şekillendiğini göstermesi açısından da oldukça önemlidir. "Teknoloji" kelimesinin kökeni olan Yunanca "tekhne" (τέχνη), hem zanaat hem de sanat anlamına gelmekte olup, teknolojinin üretim ve sanat ile derin bağıını göstermektedir. Matbaanın icadı, sanatın geniş kitlelere yayılmasını ve sanatsal ifade biçimlerinin evrimleşmesini sağlarken, fotoğrafın ortaya çıkışı gerçeklik algısını sorgulamamıza ve soyut anlatım biçimlerine yönelmemize neden olmuştur (Benjamin, 1935, s. 65; Eisenstein, 1980, s. 254, 269; Rosenblum, 1997, s. 208-214). Sinema, bilgisayar ve

internet gibi teknolojiler, sanatın üretim süreçlerini ve kavramsal çerçevesini dönüştürerek, insan yaratıcılığının sınırlarını genişletmiştir. Günümüzde yapay zekâ, bu tarihsel sürecin ileriye taşınmasında yeni ve önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yapay zekânın gelişimi, geleneksel yaratıcılık anlayışını sorgulamaya açmış ve yaratıcı sürecin doğası, sınırları ve anlamı üzerine yeni tartışmaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yapay zekânın sanat ve tasarım alanındaki yükselişi, yaratıcı süreçlerin yalnızca insan zekâsına mı dayandığı, yoksa algoritmalar ve verilerle de mümkün olup olmadığı konusunda önemli bir tartışma zemini yaratmıştır. Yapay zekânın bu alanlarda özgün ve yenilikçi eserler ortaya koyabilmesi, yaratıcılık kavramının sınırlarını genişletirken, aynı zamanda yapay zekânın bilinç ve duygusal derinlikten yoksun olduğu savunusunu da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın yaratıcılığı; sanat, felsefe ve iletişim açısından önemli bir tartışma konusudur.

Bu makale, yapay zekâ ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi incelerken, mevcut yaratıcılık kuramlarının yapay zekâ teknolojilerinin yaratıcı potansiyelini tam anlamıyla değerlendirmede yetersiz kaldığı görüşünden yola çıkmaktadır. Bu çalışma, yapay zekânın insan merkezli yaratıcı yaklaşımlar çerçevesinde yaratıcı olarak kabul edilebilmesi için yeni bir kuramsal çerçeveye ihtiyaç duyulduğunu öne sürmektedir. Bu nedenle, yapay zekâ tarafından üretilen yaratıcı ürünlerin insan merkezli yaklaşımların ötesinde değerlendirilebileceği yeni değerlendirme kriterlerinin gerekliliği vurgulanmaktadır.

Çalışmanın teorik çerçevesi, insan yaratıcılığına dair mevcut kuramların sınırlarıyla çizilmektedir. Yaratıcılığı bilinç, niyet, özgünlük ve duygusal derinlik gibi insana özgü unsurlar üzerinden ele alan bu kuramlar, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesinde belirli sınırlılıklar taşımaktadır. Bu çalışma, mevcut yaratıcı kuramların yapay zekâ yaratıcılığını değerlendirmede yetersiz kalabileceğini savunmaktadır. Pratik sınırlılık açısından ise, çalışma günümüzdeki yapay zekâ sistemlerinin mevcut gelişim düzeyi ile sınırlandırılmıştır; dolayısıyla, henüz mevcut olmayan ve ileri derecede özerklik veya bilinç niteliklerine sahip olabilecek gelecekteki teknolojiler değerlendirme kapsamı dışında tutulmaktadır. Gelecekte yapay zekânın insan zekâsını aşacak özerkliğe sahip olabileceği öngörülse de, mevcut yapay zekâ sistemleri bu seviyeye ulaşmaktan uzaktır (Bostrom, 2017, s. 22).

Yapay zekâ ve insan yaratıcılığı arasındaki bu ayrımı belirginleştiren temel unsurlardan biri, iki varlık türü arasındaki ontolojik farklılıklardır. İnsan yaratıcılığı, bilinç, niyet, öznel deneyim ve etik değerler gibi varoluşsal özellikler çerçevesinde anlam bulurken, yapay zekâ yaratıcı süreçlerde bu özelliklerden yoksun bir özne olarak yer alır. Yapay zekâda bilinç, farkındalık veya özerk bir niyet olmaması, onun yaratıcı olarak kabul edilmesini felsefi olarak tartışmaya açmaktadır. Ancak, yaratıcı süreci yalnızca bu insana özgü özellikler temelinde değerlendirmek, yapay zekâ tarafından üretilen ve yaratıcı nitelendirilebilecek tüm ürünleri de yadsımak anlamına gelebilir. Bu nedenle, yapay zekânın ortaya koyduğu sanatsal veya yenilikçi

ürünlerin yaratıcı olarak kabul edilebilmesi için insan merkezli yaratıcı kuramların ötesine geçerek yeni değerlendirme kriterlerine ihtiyaç duyulmaktadır.

İletişim açısından değerlendirildiğinde, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesi, ürettiği eserlerin izleyiciyle kurduğu etkileşim ve toplumda yarattığı anlam katmanlarına bağlı görünmektedir. Yapay zekâ ürünlerinin yaratıcı kabul edilmesi, yalnızca estetik değerlerine değil, aynı zamanda bu eserlerin toplumsal bağlamda nasıl algılandığına, izleyicide uyandırdığı duygusal ve düşünsel etkilere de dayanmaktadır. İzleyicinin ve toplumun bu eslere kattığı anlam, yapay zekâ tarafından üretilen içeriğin yaratıcı olarak görülmesi sürecinde önemli bir rol oynar. Dolayısıyla, yaratıcılığı yalnızca bireysel bilinç ve niyet gibi insana özgü unsurlarla tanımlamak yerine, izleyici etkileşimini ve toplumsal kabul süreçlerini de içeren genişletilmiş bir yaratıcı tanımına ihtiyaç duyulmaktadır.

Sanat, felsefe ve iletişim perspektiflerinden ele alınan bu çalışma, yapay zekâ destekli yaratıcı süreçlerin kapsamlı bir analizini sunmayı hedeflemektedir. Sanat açısından, yapay zekânın özgünlük, yenilik ve estetik değerler gibi yaratıcı sürecin temel unsurlarını karşılayıp karşılamadığı sorgulanmakta; felsefi açıdan ise yaratıcı sürecin bilinç, niyet ve anlam boyutları ele alınarak, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin insan yaratıcı süreçleriyle kıyaslandığında "yaratıcı" olarak nitelendirilip nitelendirilemeyeceği tartışılmaktadır. İletişim boyutunda ise yapay zekâ destekli eserlerin toplumsal kabulü, bu eserlerin izleyiciyle kurduğu ilişki ve medya aracılığıyla nasıl şekillendiği değerlendirilerek, yaratıcı sürecin toplumsal ve kültürel anlamları incelenmektedir.

## Yapay zekâ ve yaratıcılık ilişkisi

Yapay zekâ, bilgisayarların insan benzeri düşünme ve öğrenme süreçlerini taklit edebilmesini sağlayan bir teknoloji alanıdır. Bu kavram, ilk kez 1950'lerde Alan Turing'in ortaya attığı "Turing Testi" ile tartışılmaya başlanmıştır. Turing, bilgisayarların insan zekâsına benzer bir şekilde sorunları çözme ve öğrenme kapasitesine sahip olup olamayacağını sorgulamış ve bu çerçevede yapay zekânın temellerini atmıştır (Turing, 1950, s. 433, 436, 442-443). Yapay zekânın tarihindeki diğer bir dönüm noktası da 1956 yılında yapılan Dartmouth Konferansı'dır. Bu konferans, yapay zekâ kavramının ilk kez resmi olarak ele alındığı ve bu alanın bilimsel bir disiplin olarak doğduğu etkinliktir (Muthukrishnan vd., 2020, s. 394-395). Konferansta, John McCarthy başta olmak üzere; Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon gibi bilgisayar bilimindeki öncü isimler, makinelerin insan benzeri zekâ sergileyebileceği düşüncesini ortaya atmışlardır. Dartmouth Konferansı, yapay zekânın araştırılabilir bir alan olarak kabul edilmesine ve bu alandaki çalışmaların hız kazanmasına neden olmuştur.

Yapay zekânın temel amacı, insan zekâsına özgü bilişsel süreçleri simüle edebilen makineler geliştirmektir. Bu süreçler arasında dil işleme, görsel algılama, problem çözme, öğrenme ve karar verme gibi karmaşık işlevler yer alır. Yapay zekâ sistemleri, genellikle makine öğrenmesi algoritmalarını ve teknolojilerini kullanarak bu bilişsel yetenekleri sergiler ve bu görevleri otonom veya yarı-otonom bir şekilde gerçekleştirir (Russell vd., 2010, s. 1-5).

Yapay zekâ teknolojileri zamanla gelişerek tıp, mühendislik, eğitim, bankacılık, güvenlik ve otomotiv gibi çeşitli sektörlerde yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmış ve bu alanlarda önemli bir etki yaratmıştır. Yapay zekâ, sahip olduğu yetenekler sayesinde sanat eserlerinin yaratılmasında da giderek daha fazla kullanılmakta ve geleneksel sanat üretim süreçlerine yeni bir boyut kazandırmaktadır. Yapay zekânın görsel sanatlarda tarihsel sanat akımlarını taklit edebilme ve mevcut stilleri analiz ederek yeni sanatsal biçimler yaratabilme yeteneği, sanat dünyasında önemli bir dönüşüm yaratmıştır (Trach, 2021, s. 167-168). Ancak yapay zekânın bu süreçlerdeki işlevi, esasen veri tabanlı hesaplamalara ve yeniden kombinasyonlara dayanmaktadır. Dolayısıyla, yaratıcı etkinliklerin gerçek anlamda duygusal ya da öznel bir bilinçten kaynaklanmadığı söylenebilir. Bu durum, "Yapay zekâ yaratıcı olabilir mi?" sorusunu gündeme getiren önemli bir tartışma alanıdır.

Yaratıcılığı tanımlamak oldukça karmaşıktır, çünkü bu kavram çok yönlü ve çok katmanlıdır. Sanat, sosyoloji, psikoloji ve biyoloji gibi çeşitli disiplinler, yaratıcılığı kendi perspektiflerine göre tanımlar ve her bir disiplin yaratıcı sürecin farklı yönlerine vurgu yapar. Örneğin, psikologlar yaratıcılığı problem çözme ve zekânın bir uzantısı olarak ele alırken, sanatçılar için yaratıcılık daha çok duygusal ifade ve özgünlükle ilişkilidir. Aynı zamanda, yaratıcılık kültürel bağlamdan da etkilenir; bir toplumda yaratıcı kabul edilen bir ürün, başka bir kültürde aynı ölçüde değer görmeyebilir. Bu çok yönlü yapı, yaratıcılığın tek bir tanımını yapmayı zorlaştırmakta ve farklı perspektiflerden ele alınan tanımların ortaya çıkmasını kaçınılmaz kılmaktadır.

## Yapay zekâ yaratıcılığının yaratıcılık teorileri çerçevesinde değerlendirilmesi

Yaratıcılık, insanlık tarihi boyunca tartışma konusu olsa da modern araştırmalar 1950'lerde başlamıştır; bu dönem aynı zamanda yapay zekânın temelini atıldığı yıllarla da örtüşmektedir (Russell vd., 2010, s. 17; Sawyer & Henriksen, 2023, s.4). Yaratıcılık literatürü başlangıçta yaratıcı bireylerin kişilik özelliklerine odaklanırken, daha sonra bilişsel süreçlere ve sonrasında da sosyokültürel bağlamlarda yaratıcı sistemlere yönelmiştir (Sawyer & Henriksen, 2023, s. 4). Mevcut haliyle yapay zekâ, insanlar tarafından programlanmış ve veriler üzerinden çalışan öznel olmayan bir yapı olduğu için kişiliğe ve öznel deneyimlere sahip değildir. Dolayısıyla, özneliği ve kişilik özelliklerini temel alan tüm yaratıcılık teorilerine göre, yapay zekânın yaratıcı

olma şansı yoktur. Bununla birlikte, bilişsel yaklaşımların yaratıcılığı zihinsel süreçlerin bir ürünü olarak görmesi, sosyokültürel yaklaşımların ise yaratıcı ürünlerin toplumsal bağlamlarda kabulünü ele alması sebebiyle, yapay zekânın yaratıcılığı bu iki perspektif üzerinden değerlendirilebilir. Yapay zekâ, bilgi işleme yetenekleriyle yaratıcı süreçlere dahil olabilirken, ürettiği eserlerin toplumsal kabulü de sosyokültürel açıdan incelenebilir.

Üzerinde uzlaşmış evrensel bir tanım olmasa da yaratıcılık üzerine tartışmalar genellikle *özgün* (orijinal), *değerli* (işlevsel, etkili, anlamlı), *yenilikçi fikirler* veya *ürünler oluşturma* kavramları etrafında şekillenmektedir. Yaratıcılığın en yaygın tanımlarından biri hem özgün hem de değerli bir şey ortaya koyma gerekliliğini vurgulamaktadır. Runco ve Jaeger'e göre, bir şeyin yaratıcı sayılabilmesi için hem özgün hem de değerli olması gerekmektedir (Runco & Jaeger, 2012, s. 92). Bu bağlamda yaratıcılık, belirli bir bağlam içinde özgün ve uygun fikirler veya eserler üretebilme yeteneği olarak tanımlanır. Yenilik, fikrin veya ürünün benzersizliğini ifade ederken, değer; pratik, estetik ya da entelektüel bir değeri olmasını gerektirir. Bu kriterler hem sanatsal faaliyetler hem de bilimsel yenilikler için oldukça önemlidir.

Yapay zekânın "yaratıcı" olma kapasitesi genellikle bu çerçevede değerlendirilir. Örneğin, GAN'lar (üretimsel yapay sinir ağları), OpenAI'nin GPT modelleri veya Suno AI gibi sistemler özgün metinler, resimler veya müzikler üretebilir. GAN'lar, Goodfellow ve arkadaşları tarafından geliştirilen bir yapay zekâ mimarisidir ve iki sinir ağının birbiriyle rekabet ederek yeni veri üretmesi esasına dayanır (Goodfellow vd., 2014, s. 1-2). GPT modelleri dildeki kalıpları öğrenir ve bu kalıplara dayalı metinler üretir, ancak bu metinlerin yaratıcı süreçleri tamamen veriye dayalıdır (Brown vd., 2020, s. 3-8). Benzer şekilde, SUNO da yapay zekâ destekli müzik üretimi için geliştirilmiş bir sistemdir ve geniş bir müzik veri setine dayanarak yeni ve özgün müzik parçaları oluşturur.

Teknik açıdan bakıldığında, yapay zekâ sistemleri yeni ve daha önce mevcut olmayan veriler, metinler veya görseller üretebilir. Bu bağlamda, yapay zekâ daha önce var olmayan bir şey yaratmaktadır. Eğitim aldığı veri setinde bulunmayan ve özgün görünen eserler üreterek "özgünlük" koşulunu teknik olarak karşılayabilir. Örneğin, GAN'lar, hiç var olmayan yüzlerin görsellerini ya da tamamen yeni müzik eserleri oluşturabilir. Ancak, yapay zekânın bu tür ürünler yaratmasına rağmen, yapay zekâ, insan merkezli yaratıcılık tanımlarında vurgulanan bilinç, niyet veya öznel deneyim gibi unsurlardan yoksundur.

Yapay zekâ yaratıcılığı "değer" açısından incelendiğinde, yapay zekânın yaratıcı olarak kabulü sınırlıdır. İnsanlar geçmiş bilgileri ve deneyimlerini bilinçli bir şekilde birleştirerek yaratıcı süreçte seçim yapar. Oysa yapay zekâ bilinçli bir niyet taşımaz; üretimi, yalnızca veri kalıplarına ve algoritmalara dayanır. Bu nedenle sosyal, kültürel ve duygusal nüansları kavrayamaz ve estetik değerleri insan benzeri içgörü olmadan üretir.

Yine de yapay zekâ özgünlük ve yenilik gibi yaratıcı özellikleri barındırabilir; bu da bilinç ve niyet eksikliğine rağmen yaratıcı süreçlere katkı sağlayabileceğini gösterir.

Robert J. Sternberg'in yatırım teorisi, yaratıcılık kavramını derinlemesine inceleyen önemli yaklaşımlardan biri olarak öne çıkar. Bu teoriye göre, yaratıcı bireyler fikirlerini "düşükten alıp yüksekten satarlar." Yani, yaratıcı süreçte yer alan bireyler, başlangıçta geniş kitleler tarafından fark edilmeyen veya değer görmeyen fikirleri takip eder ve bu fikirleri topluma kabul ettirerek başarıya ulaşır (Sternberg, 2006, s. 87-89).

Sternberg, yaratıcılığı altı temel bileşenin birleşimi olarak açıklar: entelektüel yetenekler, bilgi, düşünme tarzları, kişilik özellikleri, motivasyon ve çevresel koşullar. Bu bileşenlerin birleşimi, bireylerin yaratıcı süreçlerde nasıl hareket ettiklerini ve fikirlerini nasıl topluma sunduklarını belirler.

Yapay zekânın yaratıcılığı, bu teorinin bazı unsurlarıyla örtüşmektedir. Yapay zekâ, farklı fikirler üretme yetenekleriyle büyük veri havuzlarından yeni fikirler üretebilir ve bu fikirleri pratik çözümler haline getirebilir. Ancak yaratıcı sürecin temelinde yer alan "motivasyon" ve "çevreyle etkileşim" gibi insana özgü özellikler, yapay zekâda bulunmamaktadır. Yaratıcılık, insanlarda sadece bilgiye dayalı bir süreç olmaktan çıkıp, duygusal ve çevresel etkenlerle şekillenirken, yapay zekânın bu süreci tam anlamıyla içselleştirmesi mümkün görünmemektedir. Buna rağmen yapay zekâ, bazı alanlarda yaratıcı çözümler geliştirebilir ve insan yaratıcılığına katkı sağlayan önemli bir destek unsuru olarak görev yapabilir.

Mihaly Csikszentmihalyi'nin yaratıcılık teorisi; birey, alan (domain) ve alanın dış çevresi (field) arasındaki etkileşimi vurgulayan sistem modeli üzerine kuruludur. Birey, yaratıcı iş üreten kişiyi temsil eder ve yaratıcı süreçte kişisel yetenekler, deneyimler ve bilişsel yetenekler gibi özellikleri ortaya koyar. Ancak Csikszentmihalyi, yaratıcılığın tek başına gerçekleşmediğini, belirli bir alanla (sanat, bilim ya da iş dünyası gibi) ilgili bilgi birikimi, gelenekler ve tekniklerle iç içe geçmesi gerektiğini savunur. Birey, yaratıcılığın ortaya çıkabilmesi için bu alanı öğrenmeli ve ona hâkim olmalıdır. Ayrıca, yaratıcı eserin yenilik ve değer açısından çevre tarafından da onaylanması gereklidir; bu çevre, uzmanlar, eleştirmenler ve kurumlar gibi değerlendiricilerden oluşur. Birey, alan ve çevre arasındaki bu etkileşim, Csikszentmihalyi'nin yaratıcılığı sistemsel bir süreç olarak görmesine temel teşkil eder (Csikszentmihalyi, 2013, s. 23-51).

Csikszentmihalyi'nin teorisinin bir diğer önemli unsuru akış (flow) kavramıdır. Akış, bireylerin çalışmalarına tamamen kendilerini kaptırdıkları, derin bir odaklanma ve içsel motivasyon yaşadıkları psikolojik bir durumdur. Yüksek düzeyde yaratıcılığın elde edilmesi için akış halinin kritik olduğunu savunur, çünkü bu durum yaratıcılara kendi alanlarının sınırlarını zorlayabilme olanağı tanır. Ayrıca akış, yaratıcılık sürecinde kişisel katılımın ve duygusal yatırımın önemini vurgular; yaratıcılığın yalnızca yeni fikirler üretmekle kalmayıp, bu fikirlerin sürekli olarak rafine edilmesi ve iyileştirilmesi gerektiğini belirtir (Csikszentmihalyi, 2013, s. 107-125).

Bu teori kapsamında, yapay zekâ insan yaratıcılığını tanımlayan içsel motivasyon, kişisel deneyimler ve duygusal katılım gibi unsurlardan yoksundur. Ancak, "alan" (domain) ve "çevre" (field) unsurlarıyla etkileşimi üzerinden yaratıcı olarak değerlendirilebilir. Yapay zekâ belirli bir alanda eğitildiğinde, bu alanın bilgi birikimini, tekniklerini ve geleneklerini hızlıca öğrenip uygulayabilir; böylece alanın gereklerini kapsamlı bir şekilde yerine getirebilir. İnsanların yıllar süren öğrenme süreçlerini hızla tamamlayarak büyük veri kümelerini analiz etme ve en güncel bilgilere anında erişim sağlama yeteneği, yapay zekânın yaratıcı süreçlere katkısını artırır.

Yapay zekânın ürettiği eserlerin yaratıcı olarak kabul edilebilmesi için, bu eserlerin alan dışı çevre unsurları (uzmanlar, eleştirmenler, vb.) tarafından onaylanması gerekir. Örneğin, yapay zekâ tarafından üretilmiş bir eser, eleştirmenler ve uzmanlar tarafından kabul görürse yaratıcı bir başarı olarak değerlendirilebilir. Bu anlamda yapay zekâ yaratıcılık sisteminde işlev gösterebilir, ancak ürünlerinin yaratıcı olarak kabul edilmesi insan yargısına bağlıdır.

Bu alanda dikkat çeken ilk örneklerden biri, Paris merkezli Obvious adlı sanat kolektifinin yarattığı *Edmond de Belamy* adlı tablodur. Tablonun üretiminde Generative Adversarial Networks (GAN) adı verilen bir yapay zekâ algoritması kullanılmıştır. 2018 yılında Christie's müzayede evinde 432.500 dolara satılan *Edmond de Belamy*, bir yapay zekâ eseri olarak uluslararası alanda büyük ilgi görmüştür (Das & Varshney, 2022, s. 85). Bu olay, sanat ve yaratıcılık alanında yapay zekânın rolüne dair önemli bir tartışmayı başlatmış; eserin gerçekten yaratıcı olup olmadığı sorusu, büyük ölçüde sanat dünyasının uzmanları ve eleştirmenlerinin değerlendirmelerine dayandırılmıştır.

Csikszentmihalyi'nin sistem modeli çerçevesinde *Edmond de Belamy* örneği, yapay zekânın yaratıcı kabul edilebileceğine dair önemli bir gösterge sunmaktadır. İlk olarak, yapay zekâ "alan" (domain) unsuruna uygun olarak sanat alanındaki gelenek ve teknikleri öğrenmiş ve bu bilgi birikiminden yola çıkarak yeni bir eser üretmiştir. GAN algoritması, geniş bir sanat veri kümesi üzerinden eğitilerek daha önce var olmayan, özgün bir görsel ortaya koymuştur. İkinci olarak, "çevre" (field) unsuru devreye girmiş; *Edmond de Belamy*, sanat dünyasında uzmanlar ve eleştirmenler tarafından kabul görüp Christie's müzayede evinde satılarak toplumsal bir değer kazanmıştır. Bu onay, yapay zekânın yaratıcı bir katkı sağlayabileceğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, Csikszentmihalyi'nin modelinde "birey" unsuru eksik olsa bile, alan bilgisine hızlı erişim ve çevre tarafından kabul görmesi sayesinde yapay zekâ yaratıcı olarak değerlendirilebilir.

Benzer şekilde, Rutgers Üniversitesi'nden Prof. Ahmed Elgammal tarafından geliştirilen AICAN (Artificial Intelligence Creative Adversarial Network), yapay zekâ kullanarak sanat eserleri üretmiştir. AICAN, GAN teknolojisinin gelişmiş bir versiyonunu kullanarak veri tabanındaki sanat eserlerinden öğrenmekte ve bu verilerden yola çıkarak yeni sanatsal üretimlerde bulunmaktadır. AICAN'ın ürettiği eserler, dünya çapındaki sanat galerilerinde sergilenmiş ve sanat dünyasından eleştirmenler tarafından değerlendirilmiştir (Mazzone

& Elgammal, 2019, s. 5). Bu değerlendirmeler, yapay zekânın sanatsal bir değer üretebileceğini ve yaratıcı olarak kabul edilebileceğini göstermekle birlikte yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin, insana özgü yargılar ve toplumsal normlar doğrultusunda değerlendirildiğinde estetik ve yaratıcı bir değer kazanabildiğini de ortaya koymaktadır.

J.P. Guilford, 1950'de yayımladığı çalışmasında, yaratıcılığı problem duyarlılığı, düşünce akıcılığı, esneklik, yenilikçilik ve sentezleme yeteneği gibi bilişsel ve kişilik temelli yeteneklerle tanımlar. Ona göre yaratıcılık, bireyin entelektüel kapasitesinin ötesine geçerek motivasyon, duygusal katılım ve kişisel özelliklerle şekillenir. Guilford, yaratıcı bireylerin genellikle yüksek IQ'ya sahip olmalarına rağmen, yaratıcılığın yalnızca zekâ ile açıklanamayacağını vurgular. Yaratıcı süreçler, bireyin problem çözme yeteneği, esnek düşünme kabiliyeti ve farklı bakış açılarına geçebilme becerisini içerir (Guilford, 1950, s. 446-447, 453).

Yapay zekâ, insanın bilişsel süreçlerini taklit edebilir; bu sayede problem çözme ve yenilikçi çözümler üretme kapasitesine sahiptir. Ancak yapay zekâ, Guilford'un yaratıcılığa dair belirlediği duygusal katılım, kişisel motivasyon ve yaratıcılığı şekillendiren bireysel özellikler gibi unsurlardan yoksundur. Tasarım ve inovasyon süreçlerinde yapay zekâ veri tabanlı çözümler sunabilir fakat bu süreçlerde kullandığı algoritmalar insan yaratıcılığındaki bilinçli güdüye veya özgün niyete dayanmaz. Yaratıcı sürecin kişisel deneyimlerden ve bireysel duyarlılıklardan beslendiğini vurgulayan Guilford'un bakış açısı, yapay zekânın yaratıcılığını kısıtlayıcı bir çerçeve sunmaktadır.

Paul Torrance'ın yaratıcılık teorisi, yaratıcılığın insan doğasında var olan, problem çözme ve uyum sağlama süreçleri için temel bir özellik olduğunu ve geliştirilebileceğini vurgular. Torrance, yaratıcılığı; "araştırma tanımı", "sanatsal tanım" ve "hayatta kalma tanımı" olmak üzere üç ana başlıkta inceler. Araştırma tanımında yaratıcılığı, problemleri veya bilgi eksiklerini fark etme, hipotezler oluşturma, bu hipotezleri test etme ve rafine etme, ardından sonuçları paylaşma süreci olarak tanımlar. Bu yaklaşım, yaratıcılığı doğal bir bilişsel süreç olarak ele alır ve bilgi eksikliği ya da gerilim yaşandığında bu eksiklikleri çözme ihtiyacının, yaratıcılığı tetiklediğini öne sürer. Sanatsal tanım yaratıcılığı, "bilmek istemek," "daha derine inmek," veya "hataları silmek" gibi metaforik süreçlere benzetir ve yaratıcı düşüncenin keşifsel ve döngüsel doğasını vurgular. Son olarak, hayatta kalma tanımı, kişinin önceden öğrendiği veya uyguladığı bir çözüm olmadığı durumlarda yaratıcılığın zorunlu olduğunu belirtir; bu bakış açısı, Torrance'ın ABD Hava Kuvvetleri ile yaptığı çalışmalar sırasında geliştirilmiştir ve aşırı koşullarda hayatta kalmanın yaratıcı problem çözme gerektirdiğini savunur (Torrance & Shaughnessy, 1998 s. 443, 451).

Torrance, yaratıcılığın sadece nadir görülen dehalara özgü olmadığını, günlük yaşamda geliştirilebileceğini ve uygulanabileceğini güçlü bir şekilde savunmuştur. Yaratıcılığın, bilişsel süreçlerin yanı sıra ısrar, merak ve risk alma gibi kişisel özelliklerin bir kombinasyonunu içerdiğini öne sürmüştür. Torrance, yaratıcılığın deney yapma, hata yapma ve yeniden deneme özgürlüğünün olduğu destekleyici ortamlarda geliştiğini

vurgulamıştır. Araştırmaları, yaratıcılığın gelişiminde motivasyon ve fırsatların kritik olduğunu sürekli olarak göstermiştir. Ayrıca, yaratıcılığın tamamen öğretilmeyeceğini, kişinin kendisinin keşfetmesi ve pratiğe dökmesi gerektiğini savunmuştur.

Bu bağlamda, Torrance'ın yaratıcılığı yalnızca bilişsel süreçlerle değil, kişisel ve duygusal katılım gibi insana özgü niteliklerle tanımlaması, yapay zekânın yaratıcı olarak değerlendirilebilmesi için mevcut teorilerin sınırlarını ortaya koymaktadır. Yapay zekâ, büyük veri setlerinde bilgi eksiklerini fark edip, Torrance'ın tanımladığı yaratıcı problem çözme adımlarının bazılarını simüle edebilir. Ancak, yapay zekânın Torrance'ın teorisinde öne çıkan merak, motivasyon ve kişisel deneyim gibi unsurlardan yoksun olması, yapay zekâ tarafından üretilen yeniliklerin yaratıcı olarak kabul edilmesini tartışmalı hale getirir. Bu durumda, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak değerlendirilmesi için geleneksel tanımların ötesine geçen bir anlayış gerekmektedir.

Paul Torrance, yaratıcılığı ölçmek amacıyla, Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri (Torrance Tests of Creative Thinking, TTCT) adı verilen bir test geliştirmiştir (Guzik vd., 2023, s. 2-3). Bu test, yaratıcılığı çeşitli boyutlarda değerlendiren bir dizi görevden oluşur ve bireylerin yaratıcı düşünme becerilerini ölçmek için yaygın olarak kullanılır. Erik E. Guzik, Christian Byrge ve Christian Gilde tarafından 2023 yılında yayımlanan "The Originality of Machines: AI Takes the Torrance Test" başlıklı makale, OpenAI'nin GPT-4 modelini Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri (TTCT) kullanarak değerlendiren bir araştırmayı sunmaktadır (Guzik vd., 2023, s. 6).

TTCT testleri sonuçlarına göre GPT-4, özgünlük ve akıcılık kategorilerinde en yüksek %1'lik dilime girmeyi başarmış ve esneklik açısından da yüksek puanlar almıştır. Bu, GPT-4'ün yeni ve beklenmedik fikirler üretme kapasitesinin insanlarla kıyaslandığında üstün olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle yaratıcı hayal gücüne dayalı görevlerde GPT-4'ün performansı dikkat çekicidir. Bu görevde GPT-4'ün yanıtlarının %95'i orijinal olarak değerlendirilirken, insan grubunda bu oran sadece %24'te kalmıştır. Ancak, çalışmada GPT-4'ün esneklik puanlarının, bazı görevlerde insanlara kıyasla daha düşük olduğu da belirtilmiştir. Bazı görevlerde esneklik puanları, insan deneklere kıyasla daha düşük çıkmıştır. Araştırmacılar, bu durumun yapay zekâ algoritmalarının henüz esneklik açısından yeteri kadar gelişmiş olmaması ya da verilen talimatların belirsizliğinden kaynaklanabileceğini öne sürmektedir (Guzik vd., 2023 s. 3-7).

Bu bulgular, yapay zekânın Torrance'ın belirlediği bazı bilişsel yaratıcılık unsurlarında insan performansına kıyasla üstün ya da benzer bir kapasiteye sahip olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, yapay zekânın yaratıcı olarak değerlendirilmesi söz konusu olduğunda, yaratıcılığı yalnızca insana özgü niteliklerle tanımlayan mevcut teorilerin yetersiz kaldığı açıktır.

Margaret A. Boden, yaratıcılığı yalnızca insana özgü bir yetenek olarak değil, yapay zekâ sistemlerinin de gösterebileceği temel bir bilişsel özellik olarak ele alır. Boden yaratıcılığı, sadece seçkin bir grubun sahip olduğu bir yetenek olarak değil, fikirlerin ilişkilendirilmesi, algı, analojik düşünme ve öz-eleştiri gibi günlük bilişsel işlemlere dayanan bir kapasite olarak görür. Yaratıcılık; yeni, şaşırtıcı ve değerli fikirler üretmeyi içerir. Boden, yenilik kavramını “psikolojik yaratıcılık” (psychological creativity, P-yaratıcılık) ve “tarihsel yaratıcılık” (historical creativity, H-yaratıcılık) olmak üzere ikiye ayırır. Psikolojik yaratıcılık, bireye ya da yapay zekâ sistemine yeni olan fikirler; tarihsel yaratıcılık ise dünya için tamamen yeni olan fikirlerdir (Boden, 1998, s. 347).

Yapay zekâ, Margaret Boden'in P-yaratıcılık ve H-yaratıcılık kavramlarına uygun bir şekilde incelenebilir. P-yaratıcılık bağlamında yapay zekâ, eğitim aldığı veri setleri üzerinden daha önce karşılaşmadığı sonuçlar çıkarabilir ve yeni kombinasyonlar oluşturabilir. Günümüzdeki yapay zekâ modelleri, özellikle dil modelleri ve görüntü üretim algoritmaları gibi yeni içerikler üretebilecek kapasitededir, bu da onları güçlü P-yaratıcılık örnekleri haline getirir.

Ancak H-yaratıcılık yapay zekâ için daha zorlayıcı bir alandır. Yapay zekânın H-yaratıcılık örnekleri sergileyebilmesi, otonom bir şekilde tamamen yeni kavramsal alanlar keşfetmesi ve bu alanları dönüştürebilmesini gerektirir. Bununla birlikte bu tür yaratıcılık, insanlar tarafından şok edici ya da gerçekten yenilikçi olarak kabul edilen fikirleri içerir, yani insan yargısına bağlıdır. Yapay zekâ, ortaya çıkardığı fikirlerin değerlendirilmesi ve kabul edilmesi konusunda insanlardan bağımsız çalışmamaktadır. Sonuç olarak, yapay zekâ P-yaratıcılık alanında oldukça başarılı sonuçlar verirken, H-yaratıcılığa ulaşmak için daha ileri teknolojilere ve otonom değerlendirme yeteneklerine ihtiyaç duyulmaktadır.

Boden yaratıcılığı üç ana türe ayırır: birleştirici, keşifsel ve dönüşümsel (Boden, 1998, s. 348). Birleştirici yaratıcılık, bilinen fikirlerin sıra dışı ve yenilikçi şekillerde bir araya getirilmesidir; örneğin, Salvador Dalí, sıradan objeleri ve insanları beklenmedik kombinasyonlarla sunarak sürrealist resimler yaratmıştır. Keşifsel yaratıcılık, mevcut kavramsal bir alanın sınırlarını keşfederek, bu alanın kurallarına uyan fakat daha önce düşünülmemiş yeni fikirler geliştirmeyi içerir. Pablo Picasso'nun Kübizm akımını başlatması, perspektif ve biçim anlayışının sınırlarını zorlayarak objeleri ve insan figürlerini parçalı şekilde gösteren yeni bir görsel dil oluşturmasıyla buna örnektir. Dönüştürücü yaratıcılık ise kavramsal alanın temel boyutlarını değiştirir; Marcel Duchamp, *Çeşme* adlı eserinde 1917'de bir pisuarı sanat galerisine yerleştirerek "sanat" kavramını kökten sorgulatmış, sanatın sadece estetikten ibaret olmadığını, düşünsel bir değer taşıyabileceğini göstermiştir.

Günümüzde yapay zekâ, sanat alanında çeşitli yaratıcı süreçleri başarıyla gerçekleştirebilen örnekler sunmaktadır. Yapay zekânın birleştirici yaratıcılığı en çok stil transferi ve görüntü manipülasyonu alanlarında dikkat çekmektedir. Örneğin, DeepArt ve Google DeepDream, var olan görselleri işleyerek yeni ve benzersiz

eserler yaratmakta oldukça başarılıdır. Benzer şekilde, Midjourney, DALL-E gibi programlar, metin girdilerinden görsel kompozisyonlar oluşturarak farklı öğeleri yaratıcı bir şekilde birleştirmektedirler.

AARON ise keşifsel yaratıcılık bağlamında yapay zekânın sanatsal kapasitesini sergileyen önemli bir örnektir. 1970'lerin ortalarında geliştirilmeye başlanan AARON, başlangıçta basit geometrik şekilleri tanıyıp geri bildirim kullanarak çizimlerini şekillendirirken, zamanla daha karmaşık ve gerçek dünyaya referans veren formlar çizebilme yeteneği kazandı. 1980'lerde Cohen'in çocukların çizim süreçlerini incelemesiyle kapalı formlar oluşturmayı öğrenen AARON, insan figürlerini eklemli parçalar halinde çizerek sanatsal yetkinliğini artırdı (H. Cohen, 1995, s. 2-3). İlerleyen süreçte kendi renk seçimlerini yapabilen bir yapıya dönüştü ve parlaklık ile renk uyumuna odaklanarak daha estetik eserler ortaya koydu. AARON'un ürettiği eserler, sanat dünyasında büyük ilgi görerek galerilerde sergilendi ve yapay zekânın keşifsel yaratıcılığını başarılı bir şekilde gösterdi (P. Cohen, 2016, s. 64-65).

Yapay zekâ, birleştirici ve keşifsel yaratıcılık açısından birçok örnek gösterse de dönüşümsel yaratıcılık konusunda sınırlı kalmaktadır. Bu sınırlılığın temel nedenlerinden biri, yapay zekânın ürettiği şeylerin anlamını kavrayamamasıdır. Verilerden öğrenerek yeni kombinasyonlar yaratabilir, ancak bu yaratımların ardındaki kültürel, tarihsel veya duygusal bağlamları anlamlandıramaz. Dolayısıyla, yapay zekânın ürettikleri, genellikle anlam ve bağlamdan yoksun kalır ve dönüşümsel bir etki yaratma kapasitesini sınırlı tutar.

Bir diğer önemli faktör ise, bir yapay zekâ üretiminin dönüşümsel yaratıcılık olarak kabul edilmesinin insanlar tarafından belirlenmesidir. Sanat eseri, teknik bir başarı olmasının ötesinde, toplumsal ve kültürel bağlamda anlam kazanır ve izleyiciye estetik bir etki sunar. Sanat eleştirmenleri ve izleyiciler, bir yapay zekâ eseri üzerinde değerlendirme yaparak, bu eserin gerçekten dönüşümsel olup olmadığını kararlaştırırlar. Dolayısıyla, yapay zekâ üretiminin toplumsal kabulü ve estetik değeri, insan yorumuyla şekillenir ve bu da dönüşümsel yaratıcılığın gerçekleşmesi için kritik bir rol oynar.

Bu noktada, yapay zekâ ve insan iş birliği, dönüşümsel yaratıcılığı mümkün kılabilir. Refik Anadol'un çalışmaları buna iyi bir örnektir. Anadol, yapay zekânın veri işleme gücünü, insan yaratıcılığı ve sanatsal vizyonu birleştirerek yeni estetik deneyimler ortaya koyar. Örneğin, "Melting Memories" projesinde, yapay zekâ nörolojik verilerden soyut görüntüler üretirken, Anadol bu verileri anlamlandırarak bir sanatsal forma dönüştürür. Ancak, bu eserin dönüşümsel olup olmadığı, izleyicilerin ve sanat eleştirmenlerinin verdiği anlam ve eleştiri ile belirlenir. Sonuç olarak, yapay zekâ tek başına dönüşümsel yaratıcılık sergileyemezken, insanla iş birliği içinde bu yaratıcılık mümkün hale gelir.

Margaret A. Boden'in yaratıcılık kategorileri ışığında, yapay zekânın yaratıcı potansiyeli değerlendirildiğinde, bu sistemlerin mevcut yaratıcılık kuramları çerçevesinde belirli başarılar sergilediği ancak belirgin sınırlılıklar taşıdığı görülmektedir. Yapay zekâ, birleştirici ve keşifsel yaratıcılık alanlarında etkileyici

sonuçlar ortaya koyabilse de bu üretimlerin bilinç, niyet ve öznel deneyimden yoksun olduğu açıktır. Özellikle H-yaraticılık ve dönüşümsel yaratıcılık gibi alanlarda, yapay zekânın bağımsız bir yaratıcı olarak kabul edilebilmesi, insan yargısı ve toplumsal bağlamlar tarafından şekillendirilmektedir. Dolayısıyla, yapay zekânın yaratıcı olarak kabul edilmesi için insan merkezli kuramların ötesine geçen, daha kapsayıcı ve esnek bir değerlendirmeye ihtiyaç duyulmaktadır.

Yaraticılık teorilerinde öne çıkan özgünlük, değer, bilişsel süreçler, motivasyon ve sosyokültürel bağlam gibi unsurlar, yapay zekâ yaratıcılığının sınırlarını ve potansiyelini anlamamız açısından önemli ipuçları sunarken, bu konunun felsefi ve iletişimsel boyutlarının da derinlemesine ele alınmasını gerektirmektedir. Yaraticılığın yalnızca teknik veya bilişsel süreçlerden ibaret olmayıp, bilinç, niyet ve anlam gibi insana özgü boyutları da içermesi, yapay zekâ yaratıcılığının felsefi perspektiften değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Bununla birlikte, yapay zekâ ve yaratıcılık özelinde iletişim boyutuna odaklanmak da bu teknolojilerin sanat üretimi üzerindeki etkilerinin toplumla nasıl paylaşıldığını ve izleyiciyle nasıl bir etkileşim kurduğunu analiz etmek açısından önem taşımaktadır. Yapay zekâ destekli sanat eserleri yalnızca estetik değerleriyle değil, aynı zamanda izleyici ile kurdukları etkileşim ve toplumsal kabul süreçleriyle de belirleyici olmaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin yaratıcı kabul edilip edilemeyeceği, felsefi yaklaşımlar ve iletişimsel etkiler üzerinden bütüncül bir şekilde değerlendirilmelidir.

## Bilinç, niyet ve özgünlük

Yapay zekâ ve yaratıcılık konusunu ele alırken, bu ilişkinin felsefi boyutunu incelemek için bilinç, niyet ve özgünlük gibi temel kavramların değerlendirilmesi gereklidir. Özellikle yapay zekânın yaratıcı olup olamayacağı sorusu, insan yaratıcılığının doğasını ve bu süreçte bilinçli farkındalığın rolünü anlamak açısından önemlidir. Bu bağlamda, yapay zekânın yaratıcı kapasitesinin gerçek anlamda özgün bir yaratıcılığı temsil edip etmediği ya da yalnızca bir taklit süreci mi olduğu sorusu tartışmaya açılmaktadır. Bu tartışma, insan yaratıcılığının bilinç, niyet ve duygusal derinlik gibi temel unsurlarının yapay zekâ tarafından temsil edilip edilemeyeceği sorununu ortaya koymaktadır.

Yapay zekânın yaratıcı olup olamayacağı tartışmasında René Descartes'ın "Düşünüyorum, öyleyse varım" ilkesi önemli bir referans noktasıdır. Descartes, bilinçli düşünmenin var olmanın en güçlü kanıtı olduğunu savunur ve düşünmenin insanın temel bir özelliği olduğunu vurgular (Descartes vd., 1996, s. 16-18, 68). Ona göre, bilinç yalnızca insanın varlığını değil, aynı zamanda insanın dünyayla kurduğu anlamlı ilişkiyi ve derin bir farkındalığı da içerir. Bu nedenle, yapay zekânın bir bilinç kapasitesine sahip olup olmadığını sorgulamak, onun gerçekten anlam üreten bir varlık olup olamayacağını anlamak açısından kritik bir sorudur.

Yapay zekâ, girdi ve çıktı ilişkilerine dayalı işlemler yapar; ancak bu süreçte bilinçli bir farkındalığa sahip değildir. Dolayısıyla, Descartes'ın yaklaşımıyla bakıldığında, yapay zekânın yaratıcılık sergilemeyeceği kesindir. Yaratıcılığın temelinde yer alan öznel bir bilinçlilik ve varoluşun farkında olma durumu yapay zekâda bulunmadığı için, bu tür üretimler gerçek anlamda yaratıcı olarak değerlendirilemez. Bu nedenle, yapay zekâ yaratıcı gibi görünse bile, bu sürecin bilinçli bir yaratım olarak değerlendirilmesi zordur.

Yapay zekânın bilinçten yoksun oluşu, onu yaratıcı bir özne olarak kabul etmeme yönündeki geleneksel görüşleri beslemektedir. Ancak yaratıcılığın yalnızca bilinçli farkındalığa dayandırılması, yapay zekânın veri temelli özgünlük ve yenilik üretme kapasitesini dikkate almamayı beraberinde getirir. Yapay zekâ, geniş veri setlerini işleyerek ve algoritmik süreçlerle çalışarak, öznel bir bilince ihtiyaç duymaksızın özgün içerikler ortaya koyabilmektedir. Bu durum, yeni bir yaratıcı sürecin tanımlanmasını gerekli kılar. Yapay zekâ tarafından üretilen eserler, bilinç ya da öznel deneyim barındırmıyor olmasına rağmen, daha önce var olmayan ve estetik değer taşıyan özgün içerikler sunabilir. Dolayısıyla, yaratıcılığı yalnızca bilinçli varlıklarla sınırlamak yerine, bilinç olmaksızın da özgünlük üretebilen sistemleri kapsayacak biçimde genişletmek, yapay zekânın yaratıcı potansiyelini anlamak için daha uygun bir çerçeveye sunar.

Yapay zekânın yaratıcı olup olamayacağı meselesinde, John Searle'ün ortaya attığı "Chinese Room" argümanı da önemli bir yer tutar. Searle, bu düşünce deneyinde, Çince bilmeyen bir bireyin kapalı bir odada bulunduğunu ve yalnızca bir talimat kitabı kullanarak dışarıdan gelen Çince sembollerle yazılmış sorulara uygun yanıtlar verdiğini varsayar. Bu birey, semboller aracılığıyla doğru yanıtları verebildiği için dışarıdan bakıldığında Çinceyi anlıyormuş gibi görünür. Ancak gerçekte, sembollerin ne anlama geldiğini bilmemekte, yalnızca belirli kurallara göre sembolleri eşleştirmektedir (Searle, 1980, s. 417-418).

Searle'ün "Chinese Room" argümanı, yapay zekânın yalnızca sembolleri manipüle eden bir sistem olduğu ve dolayısıyla bilinçli bir yaratıcı olarak değerlendirilemeyeceği savına dayanır. Bu argüman, yaratıcı sürecin yalnızca anlamı bilinçli olarak kavrayabilen varlıklara özgü olduğunu varsayar. Ancak yaratıcılık, yalnızca bilinçli anlam kavrayışıyla sınırlı olmamalıdır; özgün ve yenilikçi sonuçlar üretebilme kapasitesi de yaratıcılığın ayrılmaz bir parçasıdır. Yapay zekâ projeleri olan *Edmond de Belamy*, AICAN ve AARON gibi örnekler, bilinçten yoksun olmalarına rağmen estetik değer taşıyan ve izleyicide sanatsal bir etki uyandıran eserler ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, yaratıcı süreci yalnızca bilinçli farkındalığa indirgemek yerine, algoritmik işlem süreçlerinin de yaratıcı katkılar sunduğu daha geniş bir yaratıcılık anlayışını benimsemek, yapay zekânın yaratıcı potansiyelini daha kapsayıcı bir perspektifle değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır.

Thomas Nagel'in "What Is It Like to Be a Bat?" (Bir Yarasa Olmak Nasıldır?) adlı makalesinde belirttiği gibi, bilinçli bir deneyim, belirli bir özneye ait özel ve öznel bir nitelik taşır (Nagel, 1974, s. 436, 438). Nagel, bilincin sadece belirli bir öznenin bakış açısından anlaşılabilir öznel bir deneyim olduğunu savunur. Yani, bir yarasanın ne hissettiğini anlamaya çalışırken, onun duyuşal ve bilişsel dünyasını tam olarak anlamamız

imkânsızdır, çünkü bu deneyim yalnızca yarasa için özeldir. Bu da bilincin tamamen öznel ve dolayısıyla başkasına aktarılamaz olduğunu gösterir. Nagel, bilinçli bir deneyimin, bir varlığın kendi dünyasını algılamasıyla ilgili olduğunu vurgular.

Bu bağlamda yapay zekânın öznel bir bilinç veya deneyim geliştiremeyeceği açıktır, çünkü yapay zekâda insan benzeri bir farkındalık veya öznel duygusal algı bulunmaz. Yapay zekâ yalnızca programlandığı şekilde veri işleyebilir; ancak bu verilerin duygusal veya öznel anlamını deneyimlemesi mümkün değildir. Yapay zekâ yalnızca veri giriş ve çıkış ilişkileri üzerinden işlem yapar; fakat bu işlemler, herhangi bir öznel deneyim veya duygusal içerik taşımaz. Bu durum, yapay zekânın yaratıcılık konusundaki en büyük sınırlamalarından biridir.

Yaratıcılığı yalnızca bilinçli deneyime dayandırmak, yapay zekânın yaratıcı potansiyelini kısıtlayıcı bir yaklaşımdır. Yapay zekâ, AARON ve AICAN gibi sistemlerde görüldüğü üzere, bilinçten bağımsız olarak karmaşık algoritmalar ve veri işleme yoluyla özgün ve yenilikçi eserler üretebilmektedir. Bu tür eserler, öznel bir deneyime dayanmasa da estetik değer taşır ve izleyicide sanatsal bir etki yaratabilir. Dolayısıyla, yaratıcılığı yalnızca bilinç ve öznel deneyimle sınırlamak, onu dar bir insan merkezli çerçeveye hapsetmektedir.

Yapay zekânın yaratıcılığı üzerine yapılan analizlerde, Frankfurt Okulu'nun teknoloji ve modern toplum eleştirileri önemli bir perspektif sunar. Theodor Adorno ve Max Horkheimer, modern teknolojinin ve kapitalizmin sanat ve kültürel üretimi metalaştırarak özgünlüğünü ve eleştirel gücünü zayıflattığını savunurlar (Horkheimer vd., 2002, s. 94, 100, 109). Onlara göre, modern teknoloji, sanat eserlerini birer meta hâline getirir ve bu eserlerin içerdiği eleştirel potansiyelini ortadan kaldırır. Bu analizler doğrudan yapay zekâ ile ilgili olmasa da yapay zekâ tarafından üretilen sanatsal eserlerin benzer bir risk taşıdığı söylenebilir. Yapay zekâ, estetik açıdan tatmin edici eserler üretebilse de bu eserlerin özgünlükten ve derinlikten yoksun olma tehlikesi vardır. Çünkü bu eserler, yaratıcı bir bireyin toplumsal eleştirisini ya da öznel deneyimlerini taşımaz; bunun yerine yüzeysel bir estetik tatmin sunarak, tıpkı kapitalist sistemde metalaşan diğer sanat formları gibi birer tüketim nesnesine dönüşme riski taşır.

Adorno ve Horkheimer, sanatın toplumsal eleştiriden uzaklaştıkça yalnızca bir tüketim aracı hâline geldiğini vurgular. Yapay zekâ tarafından üretilen eserleri de bu çerçevede değerlendirildiğinde, bu tür üretimlerin modern teknolojinin şekillendirdiği sanat formları gibi, sanatsal derinlikten ve toplumsal eleştiriden yoksun olduğu söylenebilir. Ancak yaratıcılığı yalnızca toplumsal eleştiri ve öznel deneyimle sınırlı görmek, yapay zekânın sanatsal potansiyelini dar bir çerçeveye hapsetme riskini taşır. Yapay zekâ, yüzeysel bir estetik tatmin sunmanın ötesine geçerek farklı bir yaratıcı güç olarak değerlendirilebilir. Örneğin, AARON ve AICAN gibi sistemler, insan müdahalesi olmaksızın özgün görsel formlar üreterek sanat alanına yenilikçi katkılar sağlamaktadır; bu tür eserler, doğrudan eleştirel bir özne tarafından üretilmemiş olmalarına rağmen izleyici

üzerinde sanatsal bir etki uyandırabilir. Yaratıcılığı bilinç ve eleştirel kapasiteyle sınırlamak, yapay zekânın özgün ve estetik değere sahip eserler yaratma potansiyelini göz ardı etmek anlamına gelir.

Jean Baudrillard'ın "Simülakr ve Simülasyon" kavramları, yapay zekânın yaratıcılığını anlamamız için önemli bir çerçeve sunar. Baudrillard, modern toplumda gerçek ile temsil arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığını ve simülakrların – yani gerçeğin kopyalarının – orijinal gerçeğin yerini aldığını savunur (Baudrillard, 1994, s. 1-2). Bu durumu, kopyaların gerçeklik algısını şekillendirip kendilerini gerçeğin yerine geçirmesi olarak tanımlar. Baudrillard'a göre simülakrlar, temsil ettikleri gerçeği gölgede bırakır ve toplumda bu yanılsama, gerçek olarak kabul edilmeye başlanır.

Yapay zekâ tarafından üretilen sanatsal eserler de bu bağlamda simülakrların bir örneği olarak değerlendirilebilir. Bu eserler, otantik bir yaratıcı sürecin ürünü olmaktan ziyade, yaratıcı sürecin yeniden üretilmiş ve yüzeysel bir yansıması olarak görülmektedir. Ancak, bu bakış açısı yapay zekânın yaratıcı potansiyelini yalnızca bir "kopya" veya "yansıma" olarak değerlendirmek suretiyle sınırlandırmaktadır. Oysaki yapay zekâ ürünleri, otantik bir yaratıcı sürecin sonucu olmasa da izleyici üzerinde estetik bir etki yaratabilir ve sanata yeni biçimler kazandırabilir.

Baudrillard'ın kavramları, modern toplumda hem insan yaratımları hem de yapay zekâ tarafından üretilen eserler için geçerli bir eleştiri sunmaktadır. Baudrillard'a göre, günümüzde sanat eserleri özgün eleştirel değerini yitirip yalnızca tüketim için üretilen yüzeysel bir estetik tatmine dönüşmektedir. Bu çerçevede yapay zekânın yarattığı eserler, otantik yaratım süreçlerinden yoksun olmaları ve yalnızca estetik bir yanılsama sunmaları gerekçesiyle "simülakr" olarak değerlendirilebilir; ancak bu, yapay zekâ üretimlerinin yaratıcı potansiyelden tamamen yoksun olduğu anlamına gelmez.

Bu felsefi yaklaşımlar doğrultusunda yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesi bilinç, niyet ve öznel deneyim gibi temel felsefi kavramlardan yoksun olduğu için zorluklar içermektedir. Ancak bu durum, yapay zekânın sanatta ve diğer yaratıcı alanlarda güçlü bir araç olamayacağı anlamına gelmez. Yapay zekâ, yaratıcı süreçlerde insanın sınırlarını zorlayan ve yeni olanaklar sunan bir araç olarak değerlendirildiğinde, felsefi derinlikten yoksun olsa da estetik ve yenilikçi değerler sunabilir. Yaratıcılığı yalnızca insana özgü bilinç ve eleştirel derinlikle sınırlamak, yapay zekânın estetik değere sahip içerikler üretebilme potansiyelini kısıtlayıcı bir yaklaşımdır. Bu nedenle, yapay zekâ yaratıcılığını daha geniş ve kapsayıcı bir çerçevede ele almak, modern sanatın sınırlarını genişletme ve yaratıcı süreci yeniden tanımlama fırsatı sunar.

## Toplumsal kabul ve iletişim dinamikleri

Yapay zekâ ve yaratıcılık konusunu iletişim açısından ele almak, bu teknolojinin sanatsal üretim süreçlerine katılımının toplum üzerinde nasıl bir etki yarattığını ve toplumda nasıl yankı bulduğunu analiz etmek için önemli bir bakış açısı sunmaktadır. Yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri, yalnızca estetik değerleriyle değil, aynı zamanda izleyiciyle kurdukları etkileşim ve toplumsal kabul süreçleriyle de yaratıcılığın sınırlarını yeniden değerlendirmemizi gerektirmektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın bilinç, niyet ve öznel deneyim olmaksızın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusu, yalnızca estetik veya felsefi açıdan değil, aynı zamanda iletişimsel etkileri doğrultusunda da kuramsal bir çerçevede ele alınmalıdır. Yaratıcılığın yalnızca insanlara özgü bir yetenek olup olmadığı ve yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak konumlanıp konumlanamayacağı, sanat dünyası ve toplumsal yapılar içinde yeniden değerlendirilmesi gereken temel sorular arasında yer almaktadır.

Yapay zekânın ürettiği eserlerin yaratıcı olarak kabul edilip edilemeyeceği, Marshall McLuhan'ın "Araç Mesajdır" ("The Medium is the Message") söylemiyle ele alındığında önemli bir tartışma noktası oluşturur. McLuhan'a göre, bir mesajın içeriğini şekillendiren en önemli unsur, bu mesajın iletiildiği araçtır (McLuhan, 2001, s. 8-9). Bu bağlamda yapay zekâ, bir araç olmanın ötesine geçerek sanatın anlamını ve mesajını şekillendiren bir katılımcı olarak değerlendirilebilir. Yapay zekânın yaratıcı sürece etkisi, onu sadece teknik bir araç olmaktan çıkararak, sanatçının niyetiyle birlikte eserin oluşumunda bir ortak haline de getirir. Yani sanatçının niyeti ve algoritmaların işleyişi birleşerek eserin son halini ortaya çıkarır. Bu durum, yapay zekâ ve sanatçı arasındaki ilişkinin basit bir araç-kullanıcı ilişkisinden öte, karşılıklı etkileşim ve iş birliğine dayalı bir yaratım süreci olduğunu gösterir. Ancak bu iş birliği, eserin estetik ve duygusal katmanlarının, yalnızca insan yaratıcılar tarafından ortaya konan eserlerle aynı derinliğe sahip olup olmadığını tartışmaya açar. İnsan yaratıcılar, eserlerinde çoğunlukla kendi deneyimlerinden ve duygularından beslenerek estetik bir derinlik yaratırlar ancak yapay zekâ doğası gereği deneyim ve duygudan yoksundur.

Bununla birlikte, yapay zekânın geniş veri tabanlarından edindiği bilgi ve analitik yetenekleri, sanatsal süreçlere yenilik ve özgünlük katarak beklenmedik sonuçların ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır. Yapay zekânın estetik yaratım sürecine katılımı, sanatın yalnızca insan merkezli bir yaratım alanı olarak sınırlanmadığını, yeni ifade biçimlerinin ve sanatsal yaklaşımların gelişebileceğini ortaya koymaktadır. Bu durum, insan merkezli yaratıcılık tanımlarının ötesinde bir dönüşüm sürecine işaret ederken, yapay zekâ ile insanın ortaklaşa çalışması sonucunda sanatın sınırlarının genişletilebileceğini ve yaratıcı sürecin yeniden tanımlanabileceğini göstermektedir.

Niklas Luhmann'ın sosyal sistem teorisi çerçevesinde, yapay zekâ sanatının toplumsal kabulü, bu eserlerin sanat sistemi içerisinde nasıl tanımlandığı ve değerlendirildiği ile yakından ilişkilidir (Luhmann, 2000, s.

18-19). Yapay zekâ destekli eserlerin galerilerde veya müzayedelerde sergilenmesi, bu üretim biçiminin toplumsal yaratıcı kabulüne önemli bir katkı sağlamaktadır. Medya, bu eserlerin toplumsal kabul sürecinde etkili bir rol oynamakta; yapay zekâ sanatına dair sergiler, haberler ve tartışmalar, toplumda bu eserlerin yaratıcılık değeri hakkında belirli bir algı oluşturmakta ve bu eserlerin nasıl değerlendirildiğini şekillendirmektedir. Luhmann'ın teorik çerçevesinde, yapay zekâ tarafından üretilen bu tür eserlerin sanat sisteminde anlam kazanması, bu yeni üretim biçiminin sanat sistemi tarafından kabul edilmesiyle mümkün olmaktadır.

Toplumsal kabul süreci, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin estetik değerinin yanı sıra, bu eserlerin toplumsal yapılar ve kültürel bağlamlar içindeki konumunu da etkilemektedir. Yapay zekânın yaratıcı süreçlerdeki katkısını anlamak için bu eserlerin toplumsal kabul görme süreçleri, yaratıcı öznelliğin insan merkezli tanımlardan çıkarak daha geniş bir perspektifle ele alınmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin kabul görme süreçleri, yalnızca sanat dünyasındaki normları ve kabulleri değil, aynı zamanda yaratıcı sürecin sınırlarını da yeniden şekillendirme potansiyeline sahiptir.

Yapay zekâ sanatının sergilenme ve değerlendirilme süreçlerinde, bu eserlerin sanat dünyasının kuralları ve beklentileri doğrultusunda yaratıcı bir ürün olarak kabul edilip edilmemesi, toplumsal kabul açısından kritik bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, yapay zekâ sanatının yaratıcı bir alan olarak meşruiyet kazanması, toplumsal normlar ve kültürel kabullerle doğrudan bağlantılıdır. Yapay zekâ yaratıcılığının toplumsal ve estetik kabulü, insan merkezli yaratıcı öznelliğin yeniden değerlendirilmesini gerektiren bir süreç olarak, modern sanatın sınırlarını genişletme olanağı sunmaktadır.

Yapay zekâ eserlerinin kitlelerle kurduğu iletişimin önemli bir boyutu da izleyici tepkisidir. Stuart Hall'un kodlama/kod çözme teorisi çerçevesinde ele alındığında, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri izleyiciler tarafından farklı şekillerde kodlanıp çözülmektedir (During, 1999). Bazı izleyiciler bu eserleri teknik bir başarı olarak değerlendirirken, bazıları estetik derinlikten yoksun olarak nitelendirebilir. Bu farklı kodlama biçimleri, yapay zekânın sanatının estetik ve etik değeri üzerinde derin bir tartışma yaratır. Hall'un teorisi, izleyici ile eser arasındaki iletişimin çok boyutlu olduğunu ve her izleyicinin bu eserleri kendi kültürel ve kişisel arka planına göre çözdüğünü ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin yaratıcı olarak mı yoksa yalnızca teknik bir çıktı olarak mı algılandığı sorusu, izleyicilerin eserlere atfettikleri anlamlarla doğrudan ilişkilidir.

Yapay zekâ eserlerinin izleyici üzerindeki etkisi, bu eserlerin sanatsal bir değer taşıyıp taşımadıkları ve yaratıcı bir süreç sonucu ortaya çıkıp çıkmadıkları konusunda farklı görüşlerin oluşmasına neden olur. İzleyici tepkileri, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği konusundaki tartışmaları da şekillendirir. Yapay zekânın sanatsal üretiminde yaratıcı bir öznellikten yoksun olmasına karşın, izleyici

üzerindeki etkisi, bu üretimleri yaratıcı bir ifade biçimi olarak kabul etme potansiyeli taşımaktadır. Bu durum, yaratıcılığın yalnızca insan merkezli tanımlar çerçevesinde değil, izleyici algısına göre yeniden değerlendirilmesi gerektiğine işaret eder.

Yapay zekâ eserlerinin izleyici üzerindeki etkisi, bu eserlerin sanatsal bir değer taşıyıp taşımadıkları ve yaratıcı bir süreç sonucu ortaya çıkıp çıkmadıkları konularında farklı görüşler oluşturur. İzleyici tepkileri, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği yönündeki tartışmaları da şekillendirir. Yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin estetik olarak değerli bulunup bulunmadığı, izleyicinin bu eserlerle kurduğu kişisel ve duygusal bağlar üzerinden değerlendirilir. Bu bağlamda, izleyici tepkilerindeki çok katmanlı yapı, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin estetik ve yaratıcı değerini anlamak için önemli ipuçları sunar ve bu değerlendirmeleri daha karmaşık hale getirir.

Yapay zekâ eserlerinin yarattığı çok katmanlı izleyici tepkileri, yaratıcılığı yalnızca bilinçli niyet ve öznel deneyime dayandırmanın yetersiz olduğunu ortaya koymaktadır. İnsanın aktif bir yaratıcı olarak konumlanmadığı bu tür üretimlerde, izleyicinin eseri yorumlayarak yaratıcılığı kabul etmesi, yapay zekâ yaratıcılığının anlam kazandığı yeni bir bağlam sunmaktadır. Bu bağlamda, Hall'un kodlama/kod çözme yaklaşımı, yapay zekâ sanatının izleyici tarafından nasıl anlaşıldığını ve değerlendirildiğini anlamamıza yardımcı olur. İzleyiciler, yapay zekâ tarafından üretilen bir eseri değerlendirirken, eserin teknik altyapısını, estetik niteliklerini ve yaratıcı sürecin doğasını dikkate alır. Bazı izleyiciler, bu eserleri yaratıcı bir ifade olarak kabul ederken, diğerleri yalnızca veri ve algoritmaların ürünü olarak görüp yaratıcı olmadıklarını savunabilir.

Bu farklılıklar, yapay zekâ sanatının estetik yargı süreçleri üzerindeki etkilerini ve yaratıcı değerinin toplumda nasıl algılandığını anlamak açısından önemlidir. İzleyicinin yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerine verdiği anlamlandırma tepkileri, yaratıcılığı sadece bilinçli ve deneyime dayalı bir etkinlik olarak değil, aynı zamanda izleyici tarafından yeniden inşa edilen bir süreç olarak ele almamız gerektiğini göstermektedir. Bu dinamik, yaratıcı sürecin yalnızca insan merkezli ölçütlerle değil, izleyicinin katkısıyla oluşan anlam dünyası çerçevesinde yeniden değerlendirilmesi gerektiğini desteklemektedir.

Yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserleri, yeni medya ortamında da farklı bir iletişim süreci oluşturmaktadır. Henry Jenkins'in "katılımcı kültür" (participatory culture) kavramı üzerinden bakıldığında, yapay zekâ eserleri dijital platformlarda izleyicilerin yorumları, geri bildirimleri ve yeniden üretimleriyle etkileşim halindedir (Jenkins, 2006, s. 3-4, 18). Yapay zekânın ürettiği bir görsel veya müzik parçası, sosyal medya üzerinden binlerce kişiye ulaşarak yeniden yorumlanmakta ve başka yaratıcı çalışmaların başlangıç noktası olabilmektedir. Bu bağlamda Botto platformu, bu dinamik etkileşim sürecine dikkate değer bir örnek teşkil eder: Botto, her hafta topluluğun oylamasıyla seçilen eserlerden ilham alarak yeni sanat eserleri üreten bir platformdur. Oluşturulan eserler, blockchain üzerinde benzersiz bir dijital varlık olarak NFT formatında

kaydedilmekte ve dijital sanat pazarında açık artırmaya sunularak koleksiyoncular tarafından satın alınmaktadır. Bu üretim ve satış süreci, Botto'nun yapay zekâ destekli sanatının izleyici katkılarıyla yeniden şekillendiği ve ekonomik bir değer kazandığı dinamik bir yapı sunduğunu göstermektedir.

Yeni medya ortamında yapay zekâ sanatının izleyiciyle kurduğu etkileşim, yaratıcı sürecin kolektif bir boyut kazanmasına imkân tanır. Dijital platformlar üzerinden yapılan yorumlar, yeniden üretimler ve paylaşımlar, yapay zekâ sanatının sürekli değişim ve dönüşüm geçirmesine katkıda bulunur. Bu durum, yaratıcılığın yalnızca bireysel bir bilinç ürünü olarak ele alınmasının yetersiz olduğunu gösterir. Yapay zekâ eserlerinin toplumsal algısı, yaratıcı sürecin insan merkezli bir yaklaşımla sınırlandırılmayacağını ortaya koyarken, yeni medya bu sanatın etkileşimli ve kolektif yönünü güçlendirmektedir.

Yapay zekânın ürettiği sanat eserlerinin izleyici ile kurduğu bu çok boyutlu iletişim süreci, yalnızca estetik bir deneyim sunmakla kalmaz; aynı zamanda toplumsal normları, yaratıcılığın anlamını ve sanata dair kabulleri de yeniden tanımlamaktadır. Bu eserlerin izleyici üzerindeki etkisi, yapay zekânın yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusunu gündeme getirirken, sanatsal yaratım süreçlerinin kolektif ve etkileşimli doğasını da öne çıkarmaktadır. Dolayısıyla, yapay zekâ tarafından üretilen sanat eserlerinin anlamı, yalnızca bir algoritmanın teknik başarısıyla değil, aynı zamanda izleyici tarafından nasıl benimsendiği ve değerlendirildiğiyle de biçimlenmektedir. Yapay zekâ sanatı, izleyici ve yaratıcı arasındaki ilişkinin yeniden tanımlandığı, insan merkezli yaratıcılık anlayışının ötesinde bir etkileşim alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakış açısı, yaratıcı süreci yeniden tanımlayarak, yapay zekânın sanatta yaratıcı bir bileşen olarak konumlanmasına olanak tanımaktadır.

## Tartışma ve sonuç

Yapay zekânın sanatsal yaratıcı süreçlere katılımı, yaratıcılık kavramının temel dinamiklerini yeniden değerlendirme gerekliliğini ve insan merkezli tanımlarla sınırlandırılmayacağını ortaya koymaktadır. Teorik çerçeveler, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde önemli bir rol oynayabileceğini gösterirken, insan yaratıcılığıyla kıyaslandığında belirli sınırlamalara sahip olduğunu da açığa çıkarır. İnsan yaratıcılığı, bilinç, duygusal derinlik ve sosyal etkileşim gibi insana özgü unsurlarla şekillenirken, yapay zekâ daha çok algoritmik süreçler ve veri analizi yoluyla özgünlük ve yenilik üretebilmektedir. Bu farklılık, yalnızca işleyiş biçimiyle sınırlı kalmaz; aynı zamanda yapay zekâ yaratıcılığının doğasını, yani bilinç ve niyet eksikliğinden kaynaklanan ontolojik bir ayrıma da işaret eder. Yapay zekâ, teknik olarak özgün eserler üretebilme kapasitesine sahip olsa da insan yaratıcılığının duygusal, kültürel ve bilinç derinliğini tam anlamıyla yansıtamaz. Bilinç ve niyet eksikliğine rağmen, yapay zekânın veri ve algoritmalar aracılığıyla özgün ve

yenilikçi ürünler ortaya koyabilme kapasitesi, yaratıcılığın insan merkezli ölçütlerle sınırlı kalmaması gerektiğini öne sürer ve bu alanda daha geniş bir bakış açısına ihtiyaç olduğunu gösterir.

Geleneksel yaratıcılık tanımları, bilinç, niyet, duygusal derinlik ve öznellik gibi insana özgü unsurlarla ilişkilendirildiği için, yapay zekânın bu bağlamda yaratıcı olup olmadığı tartışmalıdır. Bu nedenle, insan yaratıcılığı ile yapay zekâ yaratıcılığını aynı çerçevede ele almak yerine, iki farklı yaratıcı süreç olarak değerlendirmek daha uygun olacaktır. Bu ayırım, yaratıcılığı yalnızca insan merkezli ölçütlerle değil, yapay zekânın algoritmik süreçlerine dayanan yenilikçi katkılarına da kapsayan bir yaklaşımla incelememize olanak tanır. Yaratıcı üretimin çok boyutlu yapısı, yapay zekânın özgün ve estetik katkılarının da dikkate alındığı daha geniş bir yaratıcılık tanımı gerektirmektedir.

Mevcut yaratıcılık tanımları üzerinden yapay zekâ yaratıcılığı incelendiğinde, yapay zekânın özellikle bireysel yaratıcılık anlamına gelen P-yaratıcılık düzeyinde başarılı olduğu, ancak tarihsel yaratıcılık olarak tanımlanan H-yaratıcılık düzeyinde sınırlı kaldığı görülmektedir. Birleştirici ve keşifsel yaratıcılık alanlarında başarılı olan yapay zekâ, veri setlerine dayalı olarak yeni kombinasyonlar oluşturabilir ve mevcut kurallar çerçevesinde yenilikçi sonuçlar üretebilir. Bilinç ve niyet olmadan da yaratıcı sonuçlar ortaya koyabilmesi, yapay zekânın geleneksel yaratıcı tanımlarla değerlendirilemeyeceğini ve daha geniş bir çerçevede ele alınması gerektiğini ortaya koymaktadır. Ancak, yapay zekânın bilince veya öznelliğe sahip olmaması, devrimsel bir yaratıcılık (H-yaratıcılık) düzeyine ulaşmasını engellemektedir. İnsanla iş birliği yaptığında ise yapay zekânın işlem gücü, insanın kavramsal ve yaratıcı vizyonu ile birleşerek dönüştürücü yaratıcı süreçlerin mümkün hale gelmesini sağlamaktadır.

Yapay zekâ yaratıcılığı yalnızca algoritmik süreçlere dayanmakla kalmaz; aynı zamanda insan yargısına ve toplumsal kabul mekanizmalarına da bağlıdır. Yapay zekâ tarafından üretilen eserlerin yaratıcı olarak kabul edilip edilmeyeceği, sanat dünyasındaki uzmanların değerlendirmelerine, toplumsal normlara ve sanatsal eleştirilere dayanmaktadır. Bu, yapay zekânın ürettiği eserlerin estetik değerinin ve yaratıcılık statüsünün, eserin kendisinden ziyade insan yorumlarına ve kültürel bağlama göre belirlendiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, yapay zekâ yaratıcılığının insan merkezli tanımlarla değil, izleyicinin ve toplumun bu eserleri nasıl değerlendirdiği ile anlam kazandığını göstermektedir.

Makalede yer verilen *Edmond de Belamy* örneği bu durumu net bir şekilde gözler önüne sermektedir. Yapay zekâ algoritmaları tarafından oluşturulan bu eser, ancak müzayedelerde sunulup, sanat koleksiyonerleri ve eleştirmenler tarafından yüksek bir bedelle satın alındığında "yaratıcı" olarak kabul edilmiştir. Esas olarak algoritmik bir süreçle ortaya çıkmış olmasına rağmen, eserin yaratıcı statüsü, sanat dünyasının otoriteleri tarafından değerlendirilmesi ve toplumsal bir kabul görmesiyle pekiştirilmiştir. Aynı şekilde, AICAN tarafından üretilen eserler de yalnızca teknik bir başarı değil, insan eleştirmenlerinin sanatsal değer atfetmesiyle anlam kazanmıştır. Bu eserler sanat galerilerinde sergilendiğinde, onları yaratıcılık bağlamında

değerlendiren ve anlamlandıran yine insanlar olmuştur. Yapay zekâ, burada teknik olarak özgün ve yenilikçi sonuçlar üretebilse de bu sonuçların yaratıcı olarak tanınması, sanat dünyasının yargılarına dayanmaktadır.

Bu örnekler, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde bağımsız bir özne olarak değil, insan yargısının belirleyici olduğu bir sistemin parçası olarak işlediğini göstermektedir. Yapay zekâ ile üretilen eserlerin yaratıcı olarak kabul edilmesi, sanatın estetik ve kültürel normlarına uyum sağlamasına, bu normlar çerçevesinde değerlendirilmesine bağlıdır. Bu da yapay zekânın yaratıcılığının, yalnızca üretim süreçlerinden değil, bu üretimlerin insanlar tarafından nasıl değerlendirildiğinden etkilendiğini ve insan merkezli olmayan bir yaratıcı sürecin yeniden tanımlanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Yapay zekâ teknolojisindeki hızlı gelişim ve yatırımlar göz önüne alındığında, gelecekte yapay zekânın yaratıcı süreçler dahil olmak üzere birçok alanda daha geniş bir rol üstleneceği kesindir. Gelecekte yapay zekâ, daha gelişmiş bilişsel sistemler ve otonom öğrenme yetenekleri sayesinde yaratıcı süreçlere daha derin bir şekilde dahil olabilir. Özellikle bilinç simülasyonu gibi teknolojilerin gelişimi, yapay zekânın yaratıcı süreçlerde özgün ve yenilikçi sonuçlar üretebilmesini mümkün kılabilir. Günümüzdeki yapay sinir ağları ve derin öğrenme algoritmaları, büyük veri setleri üzerinden öğrenerek yeni kombinasyonlar oluşturabilme yeteneğine sahip olsa da gelecekte bu sistemler, insan benzeri bilinç ve sezgisel düşünme becerileriyle daha bağımsız yaratıcı süreçlere katkı sunabilir. Bu durum, yapay zekâ yaratıcılığının insan merkezli tanımlardan öte, kendi dinamiklerine dayalı bir yaratıcı süreç olarak ele alınabileceğini işaret etmektedir.

Yapay zekânın sanatsal yaratıcı süreçlerindeki rolü, geleneksel insan merkezli yaratıcılık anlayışının ötesine geçerek daha esnek ve kapsayıcı bir yaratıcılık tanımı gereksinimini ortaya koymaktadır. Yapay zekânın bilinç, niyet ve öznel deneyim gibi insana özgü unsurlardan yoksun olması, onun yaratıcı bir özne olarak kabul edilmesini zorlaştırırken; veri işleme ve algoritmik analiz yoluyla estetik ve yenilikçi eserler üretebilmesi, yaratıcı sürecin sadece insana özgü unsurlarla sınırlandırılmasının yetersiz kalacağını göstermektedir. Bu bağlamda, yapay zekânın sanatta yaratıcı bir bileşen olarak kabul edilmesi, yaratıcılığı yalnızca insan merkezli değerlerle değil, yapay zekânın sunduğu estetik katkılar ve izleyici ile kurduğu etkileşim doğrultusunda yeniden düşünmeyi gerektirmektedir.

Gelecekte, yapay zekâ teknolojilerindeki ilerlemelerle birlikte, bu sistemlerin sanatsal üretime daha bağımsız ve derinlemesine katılım sağlaması beklenmektedir. Bu tür gelişmeler, yapay zekânın yaratıcı süreçlere ve insana özgü özelliklere daha yakın katkılar sunabilmesine olanak tanıyabilir. Özellikle yapay zekâ sistemleri daha karmaşık ve çok boyutlu bilgi işleme yetenekleri kazandıkça, yapay zekâ sistemlerinin sanatta daha etkin bir rol üstlenmesi, hatta insan yaratıcılığıyla birleşerek daha zengin ve dönüştürücü eserler ortaya koyması mümkün hale gelebilir.

Öte yandan, yapay zekâ ve insan iş birliği, yaratıcı sürecin sınırlarını yeniden tanımlamak açısından büyük bir potansiyele sahiptir. İnsan zekâsının kavramsal düşünme ve estetik sezgi gücü, yapay zekânın geniş veri setlerine dayalı güçlü işleme kapasitesi ile birleştiğinde, sanat ve tasarım alanlarında yeni yaratıcı ufuklar açılabilir. Bu iş birliği, yaratıcı süreci yalnızca teknik bir yenilikle sınırlamanın ötesinde, insan ve yapay zekâ arasında dinamik ve etkileşimli bir sinerji yaratarak yaratıcı üretimin kolektif ve hibrit bir yapıya evrilmesini sağlayabilir. Böylelikle yapay zekâ, salt bir araç olmaktan çıkarak, yaratıcı sürece anlamlı bir katılımcı olarak dâhil edilebilir.

Sonuç olarak, yapay zekânın sanatta yaratıcı bir özne olarak kabul edilip edilmeyeceği sorusu, teknolojik gelişmelere ve toplumun yaratıcılığı nasıl tanımladığına bağlı olarak şekillenecektir. Yapay zekânın insan merkezli yaratıcı tanımlarının ötesinde bir yaratıcı sürecin parçası olarak ele alınması, yaratıcı üretime ve estetik anlayışımıza daha geniş bir perspektif kazandırma potansiyeli taşımaktadır.

## Kaynakça

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.

Benjamin, W. (1935). The work of art in the age of mechanical reproduction, *Illuminations*, 62-75.

[https://doi.org/10.1007/978-1-137-08886-4\\_7](https://doi.org/10.1007/978-1-137-08886-4_7)

Blok, V. (2022). The role of human creativity in human-technology relations. *Philosophy & Technology*, 35(3),

59. <https://doi.org/10.1007/s13347-022-00559-7>

Boden, M. A. (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence*, 103(1-2), 347-356.

[https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1)

Bostrom, N. (2017). *Superintelligence: Paths, dangers, strategies (Reprinted with corrections)*. Oxford University Press.

Brown, T. B., Mann, B., Ryder, N., Subbiah, M., Kaplan, J., Dhariwal, P., Neelakantan, A., Shyam, P., Sastry, G., Askell, A., Agarwal, S., Herbert-Voss, A., Krueger, G., Henighan, T., Child, R., Ramesh, A., Ziegler, D. M., Wu, J., Winter, C., ... Amodei, D. (2020). Language models are few-shot learners, *Advances in Neural Information Processing Systems* (C. 33, s. 1877-1901)

<https://doi.org/10.48550/ARXIV.2005.14165>

Cohen, H. (1995). The further exploits of AARON, painter. *Stanford Humanities Review*, 4(2), 141-158.

Cohen, P. (2016). Harold Cohen and AARON. *AI Magazine*, 37(4), 63-66.

<https://doi.org/10.1609/aimag.v37i4.2695>

- Csikszentmihalyi, M. (2013). *Creativity: The psychology of discovery and invention (First Harper Perennial modern classics edition)*. Harper Perennial Modern Classics.
- Das, P., & Varshney, L. R. (2022). *Explaining artificial intelligence generation and Creativity: human interpretability for novel ideas and artifacts*. *IEEE Signal Processing Magazine*, 39(4), 85-95. <https://doi.org/10.1109/MSP.2022.3141365>
- Descartes, R., Cottingham, J., & Williams, B. (1996). *Descartes: Meditations on first philosophy: With selections from the objections and replies*. Cambridge University
- During, S. (1999). *The cultural studies reader*. Psychology Press.
- Eisenstein, E. L. (1980). *The printing press as an agent of change* (1. bs). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107049963>
- Glăveanu, V. P., & Kaufman, J. C. (2019). Creativity: A historical perspective, J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (2. bs, s. 9-26). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839.003>
- Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). *Generative adversarial networks* (Versiyon 1). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.1406.2661>
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Guzik, E. E., Byrge, C., & Gilde, C. (2023). The originality of machines: AI takes the Torrance Test. *Journal of Creativity*, 33(3), 100065. <https://doi.org/10.1016/J.YJOC.2023.100065>
- Horkheimer, M., Adorno, T. W., Noeri, G. S., & Jephcott, E. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments*. Stanford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. NYU Press; JSTOR. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- Luhmann, N. (2000). *Art as a social system*. Stanford University Press; WorldCat.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019). Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *Arts*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- McLuhan, M. (2001). *Understanding media: The extensions of man*. Routledge.
- Muthukrishnan, N., Maleki, F., Ovens, K., Reinhold, C., Forghani, B., Forghani, R., & others. (2020). Brief history of artificial intelligence. *Neuroimaging Clinics of North America*, 30(4), 393-399.
- Nagel, T. (1974). What Is It Like to Be a Bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435-450. <https://doi.org/10.2307/2183914>

- Rosenblum, N. (1997). *A world history of photography*. Abbeville Press.  
<http://catalog.hathitrust.org/api/volumes/oclc/35249578.html>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Russell, S. J., Norvig, P., & Davis, E. (2010). *Artificial intelligence: A modern approach* (3rd ed). Prentice Hall.
- Sawyer, R. K., & Henriksen, D. (2023). *Explaining creativity: The science of human innovation* (3. Basım). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197747537.001.0001>
- Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3), 417-424.  
<https://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>
- Sternberg, R. J. (2006). The nature of creativity. *Creativity research journal*, 18(1), 87.
- Torrance, E. P., & Shaughnessy, M. F. (1998). An interview with E. Paul Torrance: About creativity. *Educational Psychology Review*, 10(4), 441-452. JSTOR.
- Trach, Y. (2021). Artificial intelligence as a tool for creating and analysing works of art. *Culture and Arts in the Modern World*, 22, 164-173.
- Turing, A. M. (1950). I.—Computing machinery and intelligence. *Mind*, LIX(236), 433-460.  
<https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>